

Master System[®]

SUPERMAN[™] THE MAN OF STEEL[™]



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA



TEC TOY

ATENÇÃO:

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado **fotosensível**, que pode ser estimulado por variações **luminosas intermitentes**, alteração de luz da tela de televisão, **computador**, luz estroboscópica ou raios de sol passando **através** de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma **doença que pode ou não** estar manifestada. Por isso, para **minimizar qualquer risco**, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de usar:

- Se você ou alguém de sua família já **teve** algum tipo de epilepsia ou perda de sentido quando **exposto** a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, **descanse** e só volte a jogar quando estiver **completamente recuperado**.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.

Durante o jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho SUPERMAN - THE MAN OF STEEL no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. SUPERMAN - THE MAN OF STEEL é para apenas 1 jogador.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!

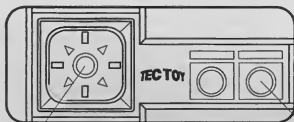


Superman - O Homem de Aço

Lois Lane foi raptada por Brainiac. A nave Doom Star, de Brainiac, está em órbita ao redor da Terra. Os piores adversários já encontrados por Superman™ estão perigosamente à solta. E, para piorar a situação, Brainiac conseguiu expor Superman a um pedaço de Kryptonita, o que afetou os poderes do Homem de Aço. Será que Superman conseguirá se recuperar e salvar Lois Lane e a Terra?

Assuma o Controle!

Antes de começar a jogar, gaste um pouco de tempo para se familiarizar com os movimentos e funções dos botões de controle.



Botão Direcional
(Botão D)

Botão 1

Botão 2



A Tela de Apresentação

Depois da Tela da Sega e dos créditos da Virgin Games e da Graftgold, aparecerá a Tela de Apresentação do SUPERMAN - THE MAN OF STEEL.

- Pressione o Botão 1 para começar a jogar.
- Pressione o Botão 2 para chamar a Tela de Opções.

Se nenhum botão for pressionado até aproximadamente 15 segundos, vai aparecer a Tabela de Pontuações Máximas. Em seguida, será iniciada uma pequena demonstração da ação do Superman.

- Pressione o Botão 1 para retornar aos créditos da Virgin Games.



A Tela de Opções

Aparecem quatro opções: DIFFICULTY (Dificuldade), MUSIC (Música), SOUND FX (Efeitos Sonoros) e DONE (Terminado). Quando você seleciona a Tela de Opções pela primeira vez, a opção DIFFICULTY aparece iluminada.

- Pressione o Botão D para cima ou para baixo para mover o cursor iluminado de uma opção para outra.
- Pressione o Botão 1 ou 2 para selecionar a opção iluminada.

DIFFICULTY (Dificuldade)

Há três possibilidades: EASY (Fácil), MEDIUM (Média) e HARD (Difícil). De uma para outra, os adversários do Superman ficam mais difíceis de matar e adquirem golpes mais poderosos.

MUSIC (Música)

Selecione OFF (Desligado) se não quiser ouvir a trilha sonora durante o jogo. Se quiser ouvi-la, selecione ON.

SOUND FX (Efeitos Sonoros)

Selecione OFF (Desligado) se não quiser ouvir efeitos sonoros durante o jogo. Se quiser ouvi-los, selecione ON.

DONE (Terminado)

Selecione essa opção para voltar à Tela de Apresentação.



O Jornal Daily Planet

A primeira página do Daily Planet é apresentada durante um pequeno tempo antes do jogo, apenas para lembrá-lo da missão a ser cumprida. Abaixo da primeira página, é mostrado o número de continuações (Veja "Continuações" mais à frente).

O Que Você pode Esperar Ver Durante o Jogo



Visão de Calor Disponível

Energia do Superman

Sua Pontuação

Super Soco Disponível

Energia do Superman

Cada golpe recebido de um adversário faz diminuir a energia do Superman. Quando essa barra de energia se esgota, Superman fica muito fraco para prosseguir, e isso é Fim de Jogo. A energia do Superman aumenta quando ele pega Brindes de Energia (Veja "Apêndice 1: Brindes Especiais").

Sua Pontuação

Cada adversário eliminado do jogo resulta em pontos ganhos. Pontuações altas permitem que se entre com o nome na Tabela de Pontuações Máximas (Veja Pontuações Altas, mais à frente).

Visão de Calor Disponível

Um pequeno escudo amarelo aparece aqui indicando que Superman pode usar sua Visão de Calor (Veja "Apêndice 1: Brindes Especiais").

Super Soco Disponível

Um pequeno escudo amarelo aparece aqui indicando que Superman pode usar seu Super Soco (Veja "Apêndice 1: Brindes Especiais").

Controlando Superman



Superman pode passar andando ou voando por cada Fase e pode dar socos em seus adversários. Quando um adversário, ou seu disparo, atinge Superman, este recebe um golpe para trás e pisca por um segundo. Durante esse tempo, ele fica invulnerável; portanto, trate de aproveitá-lo! Se um adversário acerta um disparo em Superman quando este está voando, ou se Superman bate com a cabeça em algo, ele cai no chão, atordoad.

... NO CHÃO



Correr para Direita e Esquerda

- Pressione o Botão D para a esquerda ou direita para fazer Superman correr nessas direções.



Abaixar-se

- Pressione o Botão D para baixo para fazer Superman se abaixar.



Soco e Soco Abaixado

- Pressione o Botão 2 para fazer Superman dar um soco na direção que ele está olhando (esteja ele em pé ou abaixado). Se Superman estiver correndo para a esquerda ou para a direita, ele vai parar para dar o soco.



Pular

- Pressione o Botão 1 para fazer Superman pular para cima (mas somente se ele não estiver abaixado). Note que, quando Superman pula direto para cima, ele dá um poderoso soco nessa direção. Qualquer adversário atingido será imediatamente destruído.

... E NO AR



Flutuar

- Mantenha pressionado o Botão 1 para fazer Superman flutuar. Note que Superman precisa de espaço suficiente para decolar e que a força de gravidade vai puxá-lo para baixo. Se Superman cair no ar, ele flutuará automaticamente.



Voar para Direita e Esquerda

- Pressione o Botão D em qualquer direção para mover Superman pelo ar.
- Mantenha pressionado o Botão D para a esquerda ou para a direita para fazer Superman voar mais rápido nessas direções.

NOTA: Os controles do Superman são ligeiramente diferentes no primeiro estágio do Metrô (Veja "Apêndice 2: As Cinco Fases").

- Pressione o Botão D para a esquerda para fazer Superman voar mais devagar.
- Pressione o Botão D para a direita para fazer Superman voar mais rápido.

Pare Tudo!

- Pressione o Botão de Pausa no MASTER SYSTEM durante o jogo para congelar a ação. A barra de energia do Superman será substituída pela palavra PAUSED (Em Pausa).
- Pressione o Botão de Pausa para retomar a ação quando o jogo estiver congelado.



HIGH SCORES

1:	PPH	0300000
2:	SDI	0200000
3:	AKH	0100000
4:	RPH	0050000
5:	JDH	0025000
6:	ZAO	0014000

Pontuações Altas

A Tabela de Pontuações Máximas mostra as 6 maiores pontuações. A tabela é perdida quando o MASTER SYSTEM é desligado. Ela não é afetada quando o Botão Reset é pressionado.

Se, após terminar a missão do Superman, você tiver obtido uma pontuação alta, poderá entrar com seu nome. Ele poderá ter, no máximo, 3 caracteres. Depois de entrar com a terceira letra de seu nome, a Tabela de Pontuações Máximas será apresentada durante um pequeno tempo. Em seguida, você terá a oportunidade de usar uma Continuação, se ainda tiver alguma disponível.

- Pressione o Botão D para cima ou para baixo para mudar a letra iluminada.
- Pressione o Botão 1 ou 2 para registrar a letra que estiver iluminada.
- Pressione o Botão D para a esquerda para iluminar a letra que está à esquerda.

Continuações

Se você ainda tem uma continuação, pode recomeçar o jogo a partir do início da fase onde a missão do Superman foi encerrada. Sua pontuação será zerada. Quando um jogo começa pela primeira vez, a partir da Fase 1, somente uma continuação é concedida. A cada 100.000 pontos obtidos, você ganha uma continuação extra.

Pressione o Botão 1 ou 2 antes que o contador de tempo atinja o zero, para continuar a partir do começo da fase onde a missão foi encerrada.

Apêndice 1: Brindes Especiais

Conforme os adversários são eliminados do jogo, Brindes Especiais são concedidos. Você também encontrará Brindes Especiais jogados por onde passar. Apanhe-os!



Visão de Calor

Pegue esse brinde azul para dar a Superman sua Visão de Calor durante um pequeno tempo.

Note que a Visão de Calor do Superman substitui seu soco somente quando ele está no ar, esteja ele pulando ou voando.



Super Soco

Pegue esse brinde azul para dar a Superman o poder de seu Super Soco durante um pequeno tempo.

- Pressione rapidamente o Botão 2 para fazer Superman dar um soco na direção que ele está olhando.
- Mantenha pressionado o Botão 2 durante um tempo um pouco maior, para fazer Superman dar um Super Soco na direção que ele está olhando.



Energia

Pegue esse brinde vermelho para aumentar a energia do Superman.

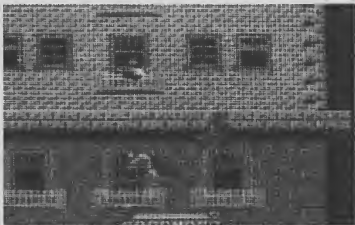
Apêndice 2: As Cinco Fases

Antes que Superman possa salvar Lois Lane, ele terá que vencer cinco fases. Cada fase apresenta um desafio diferente, com seus próprios adversários a serem combatidos. Para mostrar que um adversário foi atingido, ele piscará. Alguns adversários são mais difíceis de vencer que outros, sendo que o personagem mais difícil é o que aparece no final da Fase.



Fase 1: Metrópolis

Crianças de toda a cidade estão desaparecendo. Prankster escapou da prisão. Percebendo que os dois eventos estão interligados, o repórter Clark Kent se transforma em Superman e sua missão se inicia. Será que Superman conseguirá derrotar Prankster e descobrir o esconderijo das crianças desaparecidas?



A Fase 1 contém dois Estágios. O primeiro se passa nos telhados mais altos de Metrópolis. Superman deve pular de telhado para telhado, voando quando pode, para alcançar o lado de Metrópolis que vai estar à sua direita. No segundo Estágio, Superman voa para o topo do edifício mais alto de Metrópolis, onde Prankster está à sua espera.



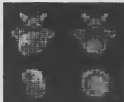
Bandido

Há dois tipos. Um deles se abaixa e lança Kriptonita em Superman. O outro corre pela tela e tenta dar um soco em Superman.



Diva

Ela veste uma roupa a jato e carrega um detonador; por isso, tome cuidado. Ela reaparece no segundo Estágio.



MR MXYZPTLK

Ele põe a cabeça para fora das janelas e solta pedras. Às vezes, ele solta barris. Apanhe-os para ganhar pontos de bonificação.



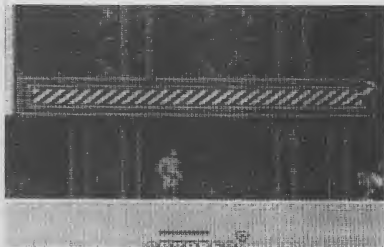
Os Robôs de Prankster

Há dois tipos. Um deles flutua no ar, surgindo repentinamente de seu esconderijo para atirar em Superman. O outro voa com uma trajetória previsível e deve ser tocado apenas com um soco!



Prankster

Cuidado. Ele lança flores mortíferas de Kryptonita.



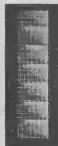
Fase 2: A Base Subterrânea

Metallia está mantendo prisioneiras as crianças em sua base subterrânea, que parece um labirinto! Será que Superman conseguirá encontrar as crianças e libertá-las antes de enfrentar Metallia em combate? Note que Superman pode voar ou então ficar em pé sobre determinadas plataformas nesta Fase.



Bases de Canhões

Construídas nos tetos e nas plataformas. A Base de Canhão gira, aponta para o Superman e dispara.



Portas de Rocha

Elas são muito resistentes. É preciso muitos socos para quebrá-las. A Visão de Calor e os Super Socos do Superman são mais eficazes!



Crianças

Quando encontrá-las, toque nelas e elas sairão correndo, livres.



Robôs de Metallia

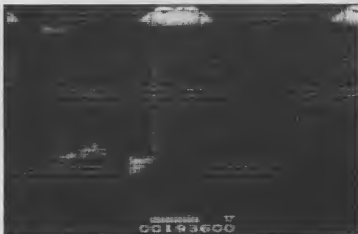
Há quatro tipos diferentes. Dois deles fazem patrulhamento do chão, parando

ocasionalmente para atirar em Superman. Outros ficam pulando, e devem ser tocados somente com um soco! O robô final voa e deve ser tocado apenas com um soco!



Metallia

Cuidado. Ela vai tentar um truque!



Fase 3: O Metrô

Buscando vingança contra Superman, Metallia seqüestrou um trem de metrô que agora está se lançando sobre o Banco de Metrópolis, onde há milhões de dólares escondidos numa caixa-forte subterrânea. Será que Superman conseguirá alcançar o trem, entrar dentro dele e pará-lo, antes que ele colida com o prédio, causando uma catástrofe?

Há dois Estágios na Fase 3. No primeiro Estágio Superman tem que voar rápido e com muito esforço para alcançar o trem, recolhendo Brindes pelo caminho. Quando Superman alcança o trem, ele tem que forçar a passagem até o vagão da frente, para enfrentar Metallia.



Bolas de Fogo

Perseguem Superman e voam dentro do Metrô.





MR. MXYZPTLK

Põe a cabeça para dentro da janela e atira bombas dentro do trem.



Robôs de Metallia

Há dois tipos. Um deles foi visto na Base Subterrânea. O outro anda pelo teto do Metrô atirando em Superman.



Metallia

Aqui está ela novamente. Desta vez, esperando Superman no fim do trem.



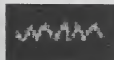
Fase 4: As Cavernas

Lois Lane, repórter do jornal Daily Planet, desapareceu em circunstâncias misteriosas. Superman descobriu que ela é mantida prisioneira nas profundezas das cavernas que parecem labirintos, na ilha secreta de Brainiac. Será que Superman conseguirá desviar dos ataques inimigos e derrotar a fera no centro das cavernas?



Bases de Canhões

São iguais às encontradas na Base Subterrânea.



Campos Elétricos

Atravessam espaços vazios e eletrificam qualquer coisa em que tocarem. Passe por eles quando estiverem desligados, mas cuidado para que eles não sejam ligados quando você estiver passando!



Robô

Voa e persegue Superman.



Assilem

Um personagem desagradável que atira Kriptonita.



Fase 5: Dentro da Doom Star

Lois Lane foi enfiada num foguete e levada para bordo da nave de Brainiac, a Doom Star. Superman não está muito longe. Ele tem que encontrar a entrada para a parte central da Doom Star e derrotar Brainiac de uma vez por todas. Essa fase é dividida em dois Estágios.



Robôs de Brainiac

Há cinco tipos diferentes. Três

deles voam, um deles rola pelo chão e atira e o outro fica rebatendo pelas paredes.



Brainiac

Aqui está o desvairado em pessoa, em sua máquina. Derrote-o e salve Lois Lane e o mundo!

Apêndice 3: Dicas

Para ajudar Superman a lidar da melhor forma possível com seus oponentes, observe a forma como eles se comportam e aprenda seus padrões de movimento.

Nem todos os adversários retiram energia do Superman quando ele os toca. Você pode tirar vantagem disso.

Em todas as fases, é possível encontrar lugares seguros. Aproveite-os ao máximo.

No começo, você pode achar difícil controlar Superman no voo, pois no ar ele tem reações mais imediatas. Gaste um pouco de tempo praticando o voo, pois esse é o modo mais eficiente do Superman se mover.



CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000
TELEFONE: (011) 831-2266

TEC TOY

SUPERMAN e todos os elementos
relacionados são propriedade de
DC Comics Inc. Desenvolvido por
Graftgold. ©1993 DC Comics Inc.
©1993 Virgin Games. Virgin é marca
registrada de Virgin Games. Todos os
direitos reservados.

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

